

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media adalah suatu alat cara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari kata medium yang berarti pengantar atau peantara (Sdiman, dkk, 1986 : 6). Media pendidikan yaitu alat dan juga bahan yang digunakan sebagai alat penyampai informasi dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Para ahli mengemukakan mengenai pengertian media, diantaranya Hamalik (1980 : 23) mengatakan bahwa media ialah alat, metode dan juga teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran agar interaksi antara guru dan juga siswa berjalan secara efektif selama proses belajar mengajar dilaksanakan di sekolah. Munadi (2010 : 7-8) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat menyampaikan dan juga menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga terencana suasana belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar secara efektif dan juga efisien.

Berdasarkan dari semua pendapat yang dituliskan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, selain

itu juga media digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada para siswa saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Sehingga siswa akan lebih tertarik dan juga tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

b. Kegunaan Media Dalam Proses Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran digunakan sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat bantu mengajar. Yaitu dalam penyampaian materi tidak hanya menggunakan kata-kata saja, tetapi juga menggunakan alat bantu yang disebut sebagai media.
- 2) Dengan adanya media akan membangkitkan minat baru dan juga motivasi untuk para siswa dan juga dapat merangsang psikologis siswa agar lebih aktif dalam melalui proses pembelajaran.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti :
 - a. Objek yang terlalu besar, bisa diganti dengan film , gambar, atau model.
 - b. Objek yang terlalu kecil dapat menggunakan proyektor maupun gambar-gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat ataupun terlalu cepat dapat di atur menggunakan timelapse ataupun dengan high speed photography.
 - d. Kejadian yang sudah lampau dapat ditampilkan kembali menggunakan vidio, foto, maupun salinan rekaman film.

- e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan contohnya menggunakan diagram, dll.
- 4) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan beragam dapat mengatasi hal-hal negatif yang sering terjadi kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini kegunaan media pembelajaran antara lain yaitu :
- a. Membangkitkan motivasi belajar siswa.
 - b. Membangkitkan semangat siswa dalam menerima pembelajaran.
 - c. Memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif pada saat jam belajar di sekolah di mulai.
- 5) Dengan adanya sifat dan juga karakter yang berbeda pada setiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan juga pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan yang ada sama untuk semua peserta didik ,oleh sebab itu guru akan mengalami banyak kesulitan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Maka, masalah ini dapat di selesaikan dengan menggunakan media pembelajaran, yang memiliki kemampuan sebagai berikut :
- a. Memberikan perangsang yang sama
 - b. Memiliki kegunaan yang sama
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pada saat proses belajar mengajar. Jadi, sudah dapat dipastikan jika media pembelajaran ini adalah hal yang sangat penting dan sangat dibutuhkan untuk mempermudah proses belajar mengajar di sekolah. Menurut Ashar Arsyad media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung pesan atau pengalaman dari pengajar kepada peserta didik.
2. Fungsi semantik, yaitu fungsi media dalam memperjelas arti kata, istilah, dan juga tanda atau simbol.
3. Fungsi fiksaktif, yaitu fungsi yang berhubungan dengan menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sesuai dengan keperluan.
4. Fungsi manipulatif, yaitu fungsi media yang berkaitan dengan kemampuan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian dengan menggunakan berbagai macam cara.
5. Fungsi psikologis, yaitu fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang di dalamnya mencakup 5 fungsi yaitu fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (mengunggah emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif, dan juga fungsi motivasi (meembangkitkan minat belajar peserta didik).

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran berdasarkan rancangannya yaitu media yang di rancang (*by design*) dan media yang dimanfaatkan (*by ultaziations*) dejlaskan sebagai berikut (Hariyono, 2014 : 51-52):

- 1) Media yang di rancang (*by design*), yaitu media pembelajaran yang di rancang dan di kembangkan sesuai dengan apa yang di butuhkan oleh peserta didik di sekolah.
- 2) Media yang di manfaatkan (*by ultaziations*), yaitu media pembelajaran yang tidak dibuat menggunakan cara khusus, melainkan media pembelajaran inni memanfaatkan apa yang berada di lingkungan sekitar.

Menurut (Haryono, 2014 : 51) jenis media pembelajaran dapat di kelompokkan yaitu :

1. Media pembelajaran dua dimensi
2. Media pembelajaran tiga dimensi
3. Media pembelajaran pandang diam
4. Media pembelajaran pandang gerak

2. Media Papan Waktu

a. Pengertian Media Papan Waktu

Media papan waktu ialah media yang dikembangkan dan bertujuan untuk mata pembelajaran matematika yang terdapat pada materi satuan waktu. Media papan waktu ini berbentuk 3 dimensi. Media 3 dimensi yaitu sebuah alat yang memiliki satuan panjang, lebar, serta tinggi, dan media tersebut dapat diamati dari sudut

pandang manapun (Sudjana, 2011 : 101). Sedangkan media ini saya beri nama papan waktu (PW).

Media papan waktu ini di gunakan untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Media ini digunakan untuk mata pelajaran Matematika materi papan waktu. Tujuan dari dibuatnya media ini yaitu untuk memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran khususnya mata pelajaran Matematika materi satuan waktu.

Jadi, dari penjelasan di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa media papan waktu ini adalah media tiga dimensi yang di buat menyerupai bentuk jam , yang di lengkapi dengan jarum, dan juga angka yang nantinya akan memudahkan siswa dalam memahami materi satuan waktu.

b. Karakteristik Media Papan Waktu

Karakteristik media pembelajaran “Papan Waktu” antara lain yaitu:

- 1) Media pembelajaran ini dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Terdapat petunjuk penggunaan media.
- 3) Digunakan secara kelompok maupun individu.
- 4) Objek yang di buat menyerupai bentuk aslinya.
- 5) Pemilihan warna yang berbeda di setiap jarum dan juga angkanya.
- 6) Tampilan media menarik sehingga dapat memotivasi belajar siswa.
- 7) Cara penggunaan media yang mudah.
- 8) Petunjuk penggunaan yang jelas.

c. Manfaat Media Papan Waktu

- 1) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Peserta didik dapat mempraktikkan cara kerja jam secara nyata.
- 3) Memberikan pembelajaran yang tidak monoton.
- 4) Menyiapkan pembelajaran yang menyenangkan.
- 5) Menyeimbangkan kemampuan semua peserta didik.

3. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Gagne & Briggs (2008) menjelaskan bahwa belajar ialah hasil pasangan stimulus dan respon yang diadakan penguatan kembali (*reinforcement*) yang terjadi secara terus menerus. Proses belajar seseorang cenderung menghasilkan hasil yang berbeda-beda untuk itu di perlukan reinforcement yang terus menerus sampai seseorang mengalami perubahan kearah yang lebih baik lagi.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 berbunyi tentang Sindiknas yang mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara seorang pendidik dan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan”. Belajar merupakan kegiatan yang di lakukan secara sengaja maupun tidak sengaja oleh setiap individu, sehigga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Sedangkan pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru, sehingga terjadi perubahan oleh peserta didik yaitu untuk berubah kearah yang lebih baik (Darsono, Max, dkk, 2000 : 24).

b. Teori Belajar dan Pembelajaran

Di dalam teori belajar, di bagi menjadi sbagai berikut :

1. Teori Behavioristik

Behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan juga perasaan individu saat belajar. Menurut teori ini belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya stimulus respon. Jadi, seseorang di anggap sudah belajar jika dia sudah mampu menunjukkan perubahan tingkah laku.

2. Teori Kognitif

Teori kognitif ialah suatu proses pemahaman yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat di ukur dan juga di amati. Di dalam teori ini lebih menekankan bagaimana proses yang di jalani, atau bagaimana upaya untuk mengoptimalkan kemampuan rasional yang di miliki seseorang.

3. Teori Humanisme

Teori humanisme ialah proses belajar harus dimulai dan di tujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia. Oleh sebab itu, humanisme lebih menekankan bagaimana cara memahami persoalan manusia baik dari dimensi kognitif, afektif, maupun psikomotor.

4. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme yaitu teori yang menekankan realitas seseorang di lapangan. Jadi pembelajaran yang di lakukan harus memberikan pengalaman kepada peserta didik sehingga apa yang di ajarkan pendidik bisa berjalan secara natural.

4. Kajian Matematika

a. Pengertian Matematika SD

Menurut Johnson dan Rising (dalam kandou, 2014 : 28) mengatakan matematika sebagai berikut : (1) matematika adalah pengetahuan terstruktur dimana teori tersebut dibuat dan telah di buktikan kebenarannya; (2) matematika adalah gagasan yang digunakan menggunakan istilah-istilah yang di definisikan secara cermat, jelas, dan juga akurat; (3) matematika dikatakan seni, dimana keindahannya telah terbukti di dalam keturutan dan keharmonisannya. Menurut Ruseffendi (1991) matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif.

Matematika dapat dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri atas ide, prinsip, dan juga proses sehingga semua aspek tersebut dibangun karena adanya keterkaitan dengan penekanan melalui hafalan melainkan pada aspek penalaran dan intelegensi anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa matematika dapat diartikan sebagai pengetahuan abstrak yang di dalamnya terdapat angka-angka dan juga simbol yang sudah terbukti kebenarannya.

b. Tujuan Mata Pelajaran Matematika SD

Menurut BSNP (2007 : 11) tujuan pelajaran matematika yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran
3. Memecahkan masalah dengan kemampuan memahami masalah, merancang model, lalu menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang telah di peroleh.

4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, ataupun diagram.
5. Agar peserta didik memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap percaya diri dalam memecahkan masalah.

c. Fungsi Mata Pelajaran Matematika

Matematika memiliki fungsi sebagai media atau sarana dalam mencapai kompetensi. Dalam mempelajari matematika diharapkan siswa menguasai kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penguasaan materi bukanlah tujuan akhir dari pembelajaran matematika. Fungsi lain dari matematika itu sendiri yaitu sebagai alat pola pikir, ilmu pengetahuan, dan juga penalaran.

Dalam buku standar kompetensi matematika depdiknas, disebutkan juga bahwa fungsi matematika adalah mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, serta rumus matematika lain yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi matematika sangat penting untuk siswa Sekolah Dasar.

5. Materi Satuan Waktu beserta Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran.

a. Satuan Waktu

Secara umum pengukuran satuan waktu terdiri dari detik, menit, jam, minggu, bulan, dan tahun. Dalam 1 hari kita melewati 24 jam, yang di dalam 1 jam terbagi menjadi 60 menit, dan dari masing-masing menit berdurasi 60 detik.

Biasanya, 1 hari atau 24 jam ini di bagi menjadi dua segmen yaitu setiap jam 12. Pada saat pukul 00.00 malam biasanya di

tuliskan dengan pukul 12.00 AM dan saat pukul 12.00 siang di tuliskan pukul 12.00PM.

AM singkatan dari ante meridiem yang berarti sebelum tengah hari yang dihitung dari pukul 12.00 (tengah malam) sampai jam 12.00 (siang) sedangkan PM berarti post meridiem yang berarti setelah tengah hari yang dihitung dari pukul 12.00 (siang) sampai 12.00 (tengah malam).

b. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti (KI) Kelas III

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang di jumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

c. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	
3.9	Mengenal hubungan antar satuan waktu, satuan panjang, dan antar satuan berat yang bisa di gunakan dalam kehidupan sehari-hari.
4.5	Memecahkan masalah nyata secara efektif yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, waktu, berat, panjang, berat benda, dan uang selanjutnya memeriksa kebenaran jawabannya.

6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Umur siswa sekolah dasar (SD) berkisar sekitar 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka sedang berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang dimaksudkan pada fase ini yaitu kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan logika, meskipun masih terkait dengan objek-objek yang bersifat konkret.

Trianto (2010 : 18-19) karakteristik siswa sekolah dasar secara spesifik yaitu :

- a. Secara fisik/jasmani : aktif mengembangkan otot besar dan juga otot kecil, kekuatan bertambah, senang mengikuti olahraga ataupun permainan yang berbau olahraga, serta sudah mampu mengikuti kata hati.
- b. Secara mental : ingin belajar tentang sesuatu hal yang baru, mampu memahami orang lain, sudah mengetahui rasa malu dalam suatu kondisi, mampu memahami perkembangan di lingkungan sekitar, rasa ingin tahu yang tinggi, mudah mengingat sesuatu.
- c. Secara sosial : pengaruh teman lebih besar, percaya diri dan sangat mudah bergaul, perkembangan perilaku bersaing, mulai memperlihatkan perilaku seperti orang dewasa, mulai bisa mengekspresikan emosi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang di gunakan untuk pembanding terhadap penelitian yang telah di lakukan. Data pada penelitian ini hampir sama yaitu jam sudut dan juga JAMKET (Jam Kegiatan).

Tabel 2.1 Kajian yang Relevan

No.	Judul dan Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan media pembelajaran berbentuk jam sudut untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pengukuran sudut mata pelajaran matematika kelas IV di MI Miftakhul Huda Karangploso, oleh Jaama'atin.	Mengetahui penggunaan media pembelajaran, tingkat pemahaman, dan juga kelayakan media pembelajaran.	Pengembangan yang di lakukan oleh Jama'atin hanya mengacu pada materi sudut saja.
2.	Pengembangan media JAMKET (Jam Kegiatan) pada pembelajaran Tematik Trma Kegiatanku Kelas 1 MI Baaiturahman Surabaya.	Mengetahui penggunaan media pembelajaran, tingkat pemahaman, dan juga kelayakan media pembelajaran.	Pengembangan yang dilakukan untuk pembelajaran tematik.

C. Kerangka Pikir

